

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini, peneliti akan menyimpulkan jawaban-jawaban dari permasalahan penelitian. Selanjutnya, akan dikemukakan saran teoritis dan praktis yang berguna berbagai pihak dan dapat dijadikan pertimbangan dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai *self control* pada remaja yang bermain *game Mobile Legend*.

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai *self control* pada remaja yang memainkan *game Mobile Legend* adalah sebagai berikut :

1. *Self-control* pada remaja yang memainkan *game Mobile Legend* berada kategori sedang. Hal diartikan bahwa subjek pada penelitian ini sudah mampu mengubah respon dan kecendrungan perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri untuk tidak melakukannya namun, belum sepenuhnya optimal
2. *Self-control* pada remaja pemain *game Mobile Legend* yang memiliki nilai *mean* tertinggi adalah domain *impuls Control*. Artinya subjek tidak mengalami kesulitan untuk menahan atau mengendalikan keinginan untuk melakukan sesuatu. Subjek dalam penelitian ini sudah mampu membedakan mana keinginan yang seharusnya dipenuhi atau tidak perlu dipenuhi. Sedangkan nilai *mean* terendah berada pada domain *moral emotion*. Artinya subjek dalam penelitian ini belum cukup baik mengevaluasi diri terhadap perilaku yang dibandingkan dengan standar moral dan tata nilai.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil Penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan-pertimbangan bagi berbagai pihak, yaitu : mengajukan beberapa saran terkait dengan hasil penelitian, sebagai berikut:

5.2.1 Saran Metodologis

Saran metodologis dalam penelitian ini antara lain:

1. Pada penelitian ini peneliti hanya melihat gambaran variabel *self-control*, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian untuk melihat hubungan *self-control* dengan faktor lain yang berperan, seperti intensitas bermain *game online*, perilaku agresi pemain *game online* saat bermain *game online*, dan peranan orang tua.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai *self-control* dan kecanduan *game online* lebih mendalam, karena pada penelitian ini peneliti tidak membahas mengenai pengaruh atau hubungan variabel *self-control* dengan faktor lain. Serta diperlukan memahami faktor-faktor lain yang berkontribusi dalam keterlibatan *self-control*.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran praktis dalam penelitian ini diajukan untuk remaja yang memainkan *game Mobile Legend*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang menyatakan bahwa remaja yang memainkan *game online Mobile Legend* dikota Padang memiliki tingkat *self control* yang sedang. Diharapkan remaja dapat memaksimalkan diri dalam mengendalikan dorongan bermain *game Mobile*

Legend dan menahan diri dari melakukan serta mengarahkan kebiasaan *gaming* yang berlebihan ke arah yang lebih positif. Seperti, Meningkatkan kegiatan di lingkungan sekolah dan lingkungan bermain, seperti kegiatan berorganisasi disekolah atau menekuni hobi lainnya yang lebih baik untuk kesehatan fisik.

